

**PENERAPAN METODE *PICTURE AND PICTURE* BERBASIS PERMAINAN (PPbP)  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI  
PADA SISWA KELAS V SDN CARANGAN NO.22 SURAKARTA  
TAHUN AJARAN 2015/2016**



**SKRIPSI**

**Oleh:  
CITRA ISMIASARI  
K7112049**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
DESEMBER 2016**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Citra Ismiasari  
NIM : K7112049  
Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan/ PGSD

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENERAPAN METODE *PICTURE AND PICTURE* BERBASIS PERMAINAN (PPbP) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DEKRIPSI PADA SISWA KELAS V SDN CARANGANNO.22 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, 15 Desember 2016

Yang membuat pernyataan



Citra Ismiasari

**PENERAPAN METODE *PICTURE AND PICTURE* BERBASIS PERMAINAN (PPbP)  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS DESKRIPSI PADA SISWA  
KELAS V SDN CARANGAN NO.22 SURAKARTA  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Oleh:  
CITRA ISMIASARI  
NIM K7112049**

**Skripsi  
diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
DESEMBER 2016**



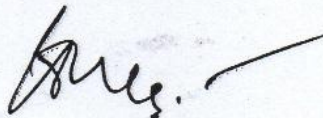
## PERSETUJUAN

Nama : Citra Ismiasari  
NIM : K7112049  
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Picture and Picture* berbasis Permainan (PPbP) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas V SDN Carangan No.22 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, Desember 2016

Pembimbing I



Drs. Hartono, M.Hum.

NIP 19670617 199203 1 002

Pembimbing II



Drs. Sukarno, M.Pd.

NIP 19570203 198303 1 001

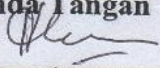

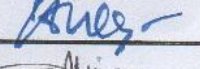
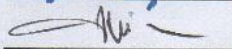


## PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Citra Ismiasari  
NIM : K7112049  
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Picture and Picture* berbasis Permainan (PPbP) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas V SDN Carangan No.22 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Selasa tanggal 20 Desember 2016 dengan hasil LULUS dan revisi paling lama tiga bulan. Skripsi telah direvisi sesuai balikan dari Tim Penguji dan mendapat persetujuan pada:

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Nama Terang	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Drs. Hadi Mulyono, M. Pd.		26-1-2017
Sekretaris : Drs. Hasan Mahfud, M. Pd.		18-1-2017
Anggota I : Dra. Hartono, M. Hum.		26/1/17
Anggota II : Drs. Sukarno, M. Pd.		18-1-2017

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada

Hari :

Tanggal :

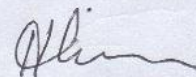
Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sebelas Maret



Prof. Dr. Joko Murkamto, M. Pd.  
NIP 19610124 198702 1 001

Kepala Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Drs. Hadi Mulyono, M. Pd.  
NIP 195610091980121001

**NIP 19610124 198702 1 001**

**NIP 195610091980121001**

## **MOTTO**

مَنْ جَدَّ وَ جَدَّ

Man jadda wan jadda

"Siapa yang berusaha akan mendapat apa yang diusahakannya"

“Seseorang yang optimis akan melihat adanya kesempatan dalam setiap malapetaka, sedangkan orang pesimis melihat malapetaka dalam setiap kesempatan” (Nabi Muhammad SAW).

"Waktu itu bagaikan sebilah pedang, kalau engkau tidak memanfaatkannya, maka ia akan memotongmu” (Ali bin Abu Thalib).

“Penghargaan tertinggi untuk kerja keras seseorang bukan apa yang ia hasilkan, tapi bagaimana ia berubah karenanya” (John Ruskin).

“Kerendahan hati menuntun pada kekuatan bukan kelemahan. Mengakui kesalahan dan melakukan perubahan atas kesalahan adalah bentuk tertinggi dari penghormatan pada diri sendiri” (John McCloy).

“Berdo’a dan berusaha semaksimal mungkin, karena sebaik usaha yang kita lakukan sebaik itu juga hasil yang kita dapatkan” (Penulis).

## **PERSEMBAHAN**

Teriring rasa syukurku kepada-Mu, ku persembahkan skripsi ini untuk:

- Keluarga tercinta, Ayahku Iskawandono, Ibuku Sarmi, dan Adikku Rayhan Ryfkika Pramudya yang senantiasa memberikan doa dan dukungan selama ini.
- Rekan-rekan S1 PGSD FKIP UNS Surakarta angkatan 2012, terkhusus kelas VIII A, terimakasih atas dukungan dan bantuannya.
- Keluarga Kos Srikandi, terimakasih atas keramahan, kehangatan dan keceriaan yang terjalin selama ini. Semoga silaturahmi ini selalu terjaga.
- Sahabat-sahabatku, Bunbun, Atiek Zulfah Laila, Dek Dian Vitri Permatasari terimakasih atas dukungan, bantuan, dan motivasi yang selalu kalian berikan.
- Bapak dan Ibu Dosen PGSD FKIP UNS yang tak pernah letih memberikan bimbingan dan ilmu pengetahuan
- Keluarga besar FKIP UNS Surakarta, dan Universitas Sebelas Maret Surakarta, almamaterku tercinta tempatku menimba ilmu.

## ABSTRAK

Citra Ismiasari. K7112049. **PENERAPAN METODE *PICTURE AND PICTURE* BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI PADA SISWA KELAS V SDN CARANGAN NO.22 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016.** Skripsi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, September 2016.

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) meningkatkan keterampilan menulis deskripsi melalui penerapan metode *Picture and Picture* berbasis Permainan (PPbP) dan (2) menjelaskan peningkatan keterampilan menulis deskripsi melalui penerapan metode *Picture and Picture* berbasis Permainan (PPbP) pada siswa kelas V SDN Carangan No. 22 Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Carangan No. 22 Surakarta yang berjumlah 22 peserta didik, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Dari 22 peserta didik tersebut, 2 diantaranya adalah siswa berkebutuhan khusus. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumen. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis interaktif yang terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa presentase ketuntasan klasikal menulis deskripsi pada kondisi awal sebesar 30% atau terdapat 6 siswa yang tuntas dari 20 siswa. Siklus I ketuntasan kelas meningkat menjadi 50% atau terdapat 10 siswa yang tuntas dari 20 siswa. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 85% atau terdapat 17 siswa yang tuntas dari 20 siswa. Pada siklus II persentase ketuntasan klasikal kembali mengalami peningkatan menjadi 90% atau terdapat 18 siswa yang tuntas dari 20 siswa. Dengan demikian indikator kinerja yaitu persentase ketuntasan klasikal sebesar 85% telah tercapai. Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan, dari kondisi awal yaitu 65,75, pada siklus I meningkat menjadi 67, pada siklus II meningkat menjadi 75,15, dan pada siklus III kembali meningkat menjadi 76,65.

Simpulan dalam penelitian ini adalah (1) penerapan metode *picture and picture* berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas V SDN Carangan No.22 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016 (2) metode *picture and picture* berbasis permainan tidak hanya dapat meningkatkan setiap aspek keterampilan menulis tetapi juga setiap aspek aktivitas siswa siswa kelas V SDN Carangan No.22 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016 khususnya aspek minat dan keaktifan.

Kata kunci: keterampilan menulis deskripsi, metode *picture and picture*, permainan



## ABSTRACT

Citra Ismiasari. K7112049. **THE IMPLEMENTATION OF PICTURE AND PICTURE METHOD BY GAME-BASED (PPbP) TO DEVELOP DESCRIPTIVE WRITING SKILL ON STUDENTS OF FIFTH GRADE SDN CARANGAN NO.22 SURAKARTA IN YEAR 2015/2016.** Thesis : Faculty of Education and Teacher Training Sebelas Maret University Surakarta, September 2016.

The objectives of this study are to (1) developed writing descriptive skill through the implementation of Picture and Picture method by game-based (PPbP) and (2) explained the development of descriptive writing skill through the implementation of Picture and Picture method by game-based (PPbP) in fifth grade students of SDN Carangan no 22 Surakarta in year 2015/2016. This study is formed as Classroom Action Research (CAR) which is conducted in three cycles consists of four phases; they are planning, action / implementation, observation, and reflection. The subject of study is twenty-two students of fifth grade in SD Negeri Carangan No.22 Surakarta, which is consisted of seven male students and fifteen female students. From the twenty-two students, there are two students with special needs. The data is collected by test, observation, interview, and documentation. The data is analyzed by using interactive analyzing technique consist of three components; data reduction, data presentation, and conclusion.

The result of this study showed that the percentage of passing grade of descriptive writing in the beginning of the study is 30% or there are 6 students assed from 20 students. first cycle, the percentage was increasing to 50%, means 10 students has passed. the percentage of second cycle also showed an increasing to 85% and 17 students passed. in the third cycle, the percentage increased to 90%, means 18 students has passed. thus, the performance indicator of the percentage of passing grade is reached at 85%. the mean score of class was also increasing, from 65.75 became 67 in the first cycle. the second cycle became 75.15 and the final cycle became 76.65.

The conclusion of this study are (1) the implementation of picture and picture method game-based can increase the skill of students' descriptive writing, and (2) the method is not only increasing students' descriptive writing skill but also increasing students' activity aspect, especially interest aspect and being active.

Keywords: descriptive writing skill, picture and picture method, game

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Penerapan Metode *Picture and Picture* Berbasis Permainan (PPbP) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Pada Siswa Kelas V Sdn Carangan No.22 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Joko Nurkamto, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. Hadi Mulyono, M. Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs. Hartono, M. Hum. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Sukarno, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. R. Jaka Suprpta selaku Kepala Sekolah SDN Carangan No.22 Surakarta.
6. Ummi Istiqomah, A. Ma. selaku Guru Kelas V SDN Carangan No.22 Surakarta Tahun ajaran 2015/2016.
7. Para siswa kelas V SDN Carangan No.22 Surakarta yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surakarta, 15 Desember 2016

Penulis

Citra Ismiasari

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	iv
PENGESAHAN PENGUJI.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR TABEL.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB I PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Tujuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Manfaat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Manfaat Teoritis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Manfaat Praktis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
a. Bagi Siswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
b. Bagi Guru.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
c. Bagi Sekolah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kajian Teori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Hakikat Keterampilan Menulis Deskripsi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
a. Pengertian Keterampilan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
b. Pengertian Menulis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



c.	Pengertian Menulis Deskripsi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
d.	Penilaian Keterampilan Menulis Deskripsi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	Hakikat Metode <i>Picture and Picture</i> Berbasis Permainan (PPbP) ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
a.	Pengertian Metode .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
b.	Pengertian Metode <i>Picture and Picture</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
c.	Pengertian Permainan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
d.	Penerapan Metode <i>Picture and Picture</i> berbasis Permainan dalam Keterampilan menulis Deskripsi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.	Hasil Penelitian yang Relevan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C.	Kerangka Berpikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D.	Hipotesis Tindakan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
	BAB III METODE PENELITIAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.	Tempat Dan Waktu Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	Tempat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	Waktu Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.	Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	Perencanaan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	Pelaksanaan tindakan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.	Observasi atau Pemantau .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.	Refleksi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C.	Subjek Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D.	Data Dan Sumber Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E.	Teknik Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

F. Uji Validitas Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
G. Teknik Analisis Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
H. Indikator Kinerja Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
I. Indikator Kinerja Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
J. Prosedur Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Data Pratindakan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Hasil Tindakan Siklus I.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Hasil Tindakan Siklus II .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Hasil Tindakan Siklus III .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Perbandingan Hasil Tindakan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Pembahasan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Implikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

